

- 1- Créditos**
- 2- Introducción**
- 3- La Historia**
- 4- Instalar el Juego**
- 5- Iniciar una Partida**
- 6- Controles del Juego Por Defecto**
- 7- Menú Principal**
- 8- Menú de Selección de Partida**
- 9- Menú de Selección de Pista**
- 10- Menú de Selección de Coche**
- 11- Repetición**
- 12- Armas y Extras**
- 13- Pistas**
- 14- Soporte del Producto**
- 15- Garantía**

1- CRÉDITOS

Programación	Harrison Bernardez, Paul Hope, Dave Cantrell
Diseño	Vivid Image
Gráficos del Juego (Vivid Image)	Karl D'Costa, Charlie Hasdell
Gráficos del Juego (Ubi Soft)	Antoine Leclainche, Marc Chevalier, Stéphane Huguet y Alexandre Gatto, Arnaud Kotelnikoff
Herramientas de Mapeado	Daniel Raviart con Catalin Cocos, Bogdan Ghenea y Madalin Moise
Introducción y Final (Ubi Soft)	Robin Kobrynski, Jérôme Desplas, Olivier Conorton, Laurent Debarge, Xavier Le Dantec, Charles Beirnaert, Christophe Ferrier, Christophe Faivre
Música	Gregory Heath y Vivid Image
Efectos Especiales de Sonido	Ubi Sound Studio
Prueba de Juego	Charlie Hasdell, Nejati Dinc, Mevlut Dinc
	Vincent Paquet, Eric Martineau, Alain Bouliane, Alexandre St-Louis y François Blondin
Jefes de Producto (Ubi Soft)	Vincent Minoué, Fabrice Pierre-Elie, Jean-Bernard Jacon, Metro Mustafa
Productor (Ubi Soft)	Gerard Guillemot
Productor (Vivid Image)	Mevlut Dinc
Un agradecimiento a	Vera Shah y Sophie Champalaune
	Marketing internacional y las subsidiarias de Ubi Soft de todo el mundo

2- INTRODUCCIÓN

Gracias por haber adquirido **Super Computer Animal Racing Simulation (S.C.A.R.S.)**. Este ha sido un proyecto ambicioso y hemos conseguido nuestra meta de proporcionarte el juego más divertido, desafiante y duradero. ¡Cuanto más juegues, más descubrirás!

3- LA HISTORIA

3000 AD. El mundo ya no está controlado por los humanos, sino por nueve supercomputadoras cuya inteligencia superior hace tiempo que sobrepasó a las de sus creadores. Han adquirido muchas de las características humanas, incluyendo las emociones de miedo, odio, felicidad e incluso aburrimiento.

Para combatir su apatía, las supercomputadoras ahora se entretienen con la más honorable y peligrosa de las costumbres humanas: las carreras.

Su afán por ganar les lleva a construir coches supersofisticados que imitan a las criaturas más temibles de la tierra. Cada vehículo usa armas ultrapotentes para pulverizar a sus adversarios en muchos de los diabólicamente traicioneros circuitos. Los humanos sólo pueden aspirar desde muy lejos...

A medida que las supercomputadoras corren de un mundo a otro, la búsqueda de emociones cargadas de adrenalina se hacen interminables. ¡Ahora la victoria sola no es suficiente!

4- INSTALAR EL JUEGO

Inserta el CD de S.C.A.R.S. en la unidad de CD-ROM y espera a que aparezca la pantalla de Ejecución Automática. Si esta función está desactivada en Windows 95, debes pulsar dos veces el icono de Mi PC en el Escritorio, abrir el directorio de la unidad de CD-ROM y pulsar dos veces Autorun.exe.

Para instalar el juego, pulsa el botón Instalar y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Para ejecutar S.C.A.R.S. al máximo rendimiento, necesitarás que los siguientes controladores estén instalados en tu máquina: Direct X6 runtime, Indeo 4.1 o superior, Glide 2.4 o superior. Estos controladores estén incluidos en el CD del juego y puedes instalarlos a la vez que S.C.A.R.S.

Asegúrate de tener los últimos drivers para tu targeta gráfica.

El archivo Léeme contiene información importante que deberías leer primero (especialmente la sección de Solución de Problemas). Encontrarás el fichero Léeme en la raíz del CD.

5- INICIAR UNA PARTIDA

Para iniciar el juego, inserta el disco de S.C.A.R.S. en la unidad de CD-ROM y espera a que aparezca la ventana de ejecución automática. Si esta función está desactivada en Windows 95, debes pulsar dos veces el icono de Mi PC en el Escritorio, abrir el directorio de la unidad de CD-ROM y pulsar dos veces Autorun.exe.

Hay dos versiones del juego, 3Dfx y D3D, dependiendo de la tarjeta de gráfica que estés utilizando. Pulsa el botón de selección a la izquierda de la pantalla de ejecución automática de acuerdo con tu tarjeta de gráficos y luego pulsa el botón Ejecutar.

También puedes iniciar el juego desde INICIO/PROGRAMAS/UBIVIVID/SCARS, por favor asegúrate de que el CD de S.C.A.R.S. esté en la unidad de CD-ROM.

6- CONTROLES DEL JUEGO POR DEFECTO

A continuación te mostramos las configuraciones del cursor de PC por defecto. Si quieres personalizar el cursor a tus necesidades, ve al menú Opciones/Mando.

Teclas por defectos disponibles para todos los ajustes

F5 (F6 para 2J)	=	VR – Cambia Visual
F7 (F8 para 2J)	=	Vista Trasera
F9 (F10 para 2J)	=	Faros
Botón “Delete”	=	Acelerar (al principio de cada carrera)
Teclas del cursor	=	Menú control
ESC	=	Volver (al Menú)
		Salida (durante el juego)
Enter	=	Confirmar selección (en los Menús)
		Pausa (en el juego)

El juego también dispone de los siguientes controladores:

Pads / Joysticks de 2 botones

D-pad / Joystick	=	Direcciones (Arriba = Acelerar, Abajo + Disparo = Disparo trasero)
Botón 1	=	Disparar
Botón 2	=	Saltar
Botón 1+2	=	Freno de mano

Teclas Adicionales en el Teclado:

Barra Espaciadora	=	Cambiar el arma
-------------------	---	-----------------

Pads / Joysticks de 4 botones

D-pad / Joystick	=	Direcciones (Arriba = Saltar, Abajo = Marcha Atrás)
Botón 1	=	Freno
Botón 2	=	Cambiar Arma
Botón 3	=	Acelerar
Botón 4	=	Disparar

Pads de 8 botones (MS Sidewinder y Gravis GRiP)

D-pad	=	Direcciones (Arriba =Saltar, Abajo = Marcha Atrás)
Botón A	=	Frenar
Botón B	=	Acelerar
Botón C	=	Faros
Botón X	=	Vista Trasera
Botón Y	=	Cambiar Armas
Botón Z	=	VR permutador
Botón L	=	Saltar
Botón R	=	Disparar
Start	=	Pausa (sólo Juego Sidewinder pad)

MS Sidewinder Stick (Force Feedback y normal)

Joystick	=	Direcciones (Arriba / Abajo = analogo Acelerar / Marcha Atrás)
Botón A	=	Pausa
Botón B	=	Saltar
Botón C	=	Faros
Botón D	=	VR permutador

Botón Joystick:

Disparador	=	Disparar
Botón 1	=	Frenar
Botón 2	=	Cambiar Armas
Botón 3	=	Vista Trasera

Teclado

*** Jugador 1 en modalidad de un Jugador o Jugador 2 en modalidad de 2 Jugadores si el Jugador 1 está usando un joystick/pad.**

Cursor Arriba/Abajo	=	Acelerar / Marcha Atrás
Cursor Derecha/Izquierda	=	Direcciones
Barra Espaciadora	=	Freno
Tecla A	=	Cambiar Armas
Tecla S	=	Saltar
Tecla D	=	Disparar
Tecla E	=	Marcha Atrás

*** Ambos Jugadores con Teclado en modalidad de 2 Jugadores:**

Jugador 1

I	=	Acelerar
K	=	Marcha Atrás
J	=	Girar Izquierda
L	=	Girar Derecha
Espacio	=	Freno
A	=	Faros
D	=	Cambiar Armas
F	=	Saltar
V	=	Disparar
S	=	Vista Trasera

Jugador 2

Teclado numérico Pad “/”	=	Acelerar
Teclado numérico Pad “8”	=	Marcha Atrás
Teclado numérico Pad “7”	=	Girar Izquierda
Teclado numérico Pad “9”	=	Girar Derecha
“DELETE”	=	Frenar
“FIN”	=	Faros
“INICIO”	=	Cambiar Armas
“AVPAG”	=	Saltar
“REPAG”	=	Disparar
“INSERTAR”	=	Vista Trasera

7- MENÚ PRINCIPAL

Selección de Jugador

Esta pantalla te permite seleccionar el número de jugadores humanos que van a jugar en la partida. Dos jugadores pueden simultáneamente jugar en modo pantalla. Utiliza el cursor Arriba/Abajo para resaltar el modo de juego y pulsa el Botón **A** o **START** para confirmar tu selección.

Por favor, toma nota que si dejas el juego S.C.A.R.S. en la pantalla de Selección de Jugador, durante un periodo de tiempo, empezará una demo automática. Para parar esto, pulsa cualquier tecla y sigue el procedimiento como se hizo al principio de empezar el juego.

8- MENÚ DE SELECCIÓN DE PARTIDA

8-1) Grand Prix

Hay 4 Copas de Grand Prix (Carbon, Crystal, Diamond y Zenith), además de una Copa Personalizada.

Orden de las Pistas: En las Copas **Carbon, Crystal, Diamond y Zenith** el orden de las pistas está predeterminado.

Nivel de Dificultad: Aumenta a medida que avanzas por cada Copa. El nivel de dificultad es Fácil para la Copa Carbon, Medio para la Copa Crystal, Difícil para la Copa Diamond y Muy Difícil para la Copa Zenith.

Puntos de Carrera

En el modo campeonato, los puntos se conceden al final de cada carrera de la siguiente forma:

1 ^a posición	10 puntos
2 ^a	6 puntos
3 ^a	4 puntos
4 ^a	3 puntos
5 ^a	2 puntos
6 ^a	1 punto

Bonificaciones

El jugador recibirá 1 punto extra por las siguientes razones:

- Agresividad (causar más daños a otros coches)
- Vuelta más rápida
- Sacar una vuelta de ventaja a otros coches
- Bonificación por perfección (terminar una carrera sin sufrir ningún daño)

Cómo Clasificarte

Si tu total de puntos (Puntos de carrera + Bonificaciones) está entre los tres mejores, puedes pasar a la siguiente ronda de la copa. De esta forma, un jugador que termine una carrera en 4ª posición todavía puede clasificarse si recibe suficientes puntos de bonificación.

Para avanzar por las Copas, tienes que terminar con éxito en primera posición, todas la copas. Por ejemplo, sólo puedes jugar en la Copa Crystal si has terminado en 1ª posición en la Copa Carbon. No obstante, puedes llegar a podium terminando la Copa en 2º o 3º lugar.

Por favor, ten en cuenta que puedes ajustar la velocidad de la partida en Opciones para que se adapte a tu nivel de habilidad.

Guardar Juego

Cada vez que dejes el juego, la situación de tu partida quedará guardada automáticamente incluyendo las copas completadas, las altas puntuaciones, récords de vueltas, opciones y configuraciones.

Copa Personalizada

Aquí puedes configurar una temporada de carreras. No obstante sólo podrás seleccionar las pistas que pertenezcan a las Copas a las que tienes acceso. Por ejemplo, si has terminado con éxito la Copa Carbon, podrás utilizar las pistas de las Copas Crystal y Carbon. El nivel de dificultad está ajustado automáticamente a Medio y el número de vueltas se puede ajustar de 4 a 8 vueltas en el Menú Opciones.

Enter	=	Añadir un circuito a la lista
Esc	=	Suprimir un circuito de la lista
Cursor Dcha / Izda	=	Cambiar ajustes

Después selecciona la opción “Aceptar/Anterior” y pulsar **Enter** para jugar.

8-2) Modo Desafío

Este modo SÓLO está disponible para 1 Jugador.

Este modo sólo está disponible cuando has terminado una Copa en 1ª posición, y aquí es donde puedes correr cara a cara contra otro adversario controlado por ordenador (CPU). El adversario controlado por ordenador, la pista, el nivel de dificultad y el número de vueltas son ajustados automáticamente.

Si ganas en el Modo Desafío tendrás acceso a coches que no estaban disponibles anteriormente.

8-3) Contrarreloj o Modo Fantasma

Sólo disponible en Modo 1 Jugador.

Aquí puedes practicar con diferentes coches en pistas distintas para mejorar tus habilidades y tiempos en las carreras. Cada carrera posterior en la misma pista incluirá tu coche fantasma de la carrera anterior para que intentes batir tus propios tiempos. Utiliza el cursor para resaltar el modo de juego elegido y pulsa el Botón Enter para confirmar tu selección.

8-4) Modo Cara a Cara

SÓLO disponible en Modo 2 Jugadores.

Aquí puedes correr cara a cara contra otros jugadores en una carrera con la pantalla dividida.

8-5) Opciones

- **Ajustes:** Todas las opciones por defecto puede ser ajustadas para satisfacer tus necesidades (número de vueltas, activar/desactivar armas, etc).
Nota: Modo Espejo: Sólo puedes entrar en este modo cuando hayas terminado con éxito las 3 primeras Copas.
- **Mando de control:** En esta pantalla puedes cambiar a tu gusto la configuración del Mando de control.
- **Registros:** Aquí encontrarás todas las estadísticas que se han registrado.
- **Gráficos:** Aquí puedes cambiar las opciones gráficas (tales como resolución,..) para optimizar el juego en tu ordenador.

9- MENÚ DE SELECCIÓN DE PISTA

Este menú sólo está disponible en los modos **Copa Personalizada, Contrarreloj o Cara a Cara.**

En el juego hay 9 circuitos de carreras diferentes disponibles (ver Pistas), cada uno con los siguientes ajustes para elegir: **Día, Noche, Anochecer y Lluvia con Niebla.**

Esto, combinado con el **Modo Espejo** (ver 8-5. Opciones), te dan un gran número de combinaciones.

Utiliza el cursor arriba/abajo para resaltar la pista que quieres elegir y utiliza la Palanca de control izquierda/derecha para cambiar los ajustes. A continuación pulsa el botón Enter para confirmar tu selección.

Luego, en el modo **Contrarreloj** y **Cara a Cara**, pulsa el Botón Enter para confirmar tu selección.

En el modo **Copa Personalizada**, utiliza el cursor arriba/abajo para resaltar la opción Aceptar/Volver y pulsa el Botón Enter para confirmar tu selección.

Por favor, observa que sólo podrás seleccionar las pistas incluidas en las Copas a las que tienes acceso.

10- MENÚ DE SELECCIÓN DE COCHE

En el juego hay 9 coches únicos. Todos ellos están basados en diferentes criaturas del mundo:

LION L.K.

MAMMOTH 4X4

RHINO ROADSTER

TIGER SHARK

MANTIS V-TWIN

SCORPIO X-2

GT COBRA

CHEETAH V12

PHANTOM PANTHER

Cada coche tiene 5 características: **Velocidad, Aceleración, Agarre, Blindaje y Arma.**

La combinación de estas características determina las prestaciones y el comportamiento generales de los coches. Puede que tengas que experimentar con los diferentes coches disponibles para determinar cuál se adapta mejor a tus habilidades de conducción.

Sólo 5 de los 9 coches están disponibles al principio del juego. A medida que avanzas, podrás ganar coches nuevos y más potentes (Ver Modo Desafío).

Utiliza el cursor de control para escoger el coche con el que quieres correr y pulsa el Botón **Enter** para confirmar la selección.

11- REPETICIÓN

La función de Repetición sólo está disponible en el modo 1 Jugador.

Hay dos modos de repetición: Cámara Seguir Coche y Cámara Panorámica.

Cursor Arriba: = Cambiar Modo de Repetición

Las siguientes funciones sólo están disponibles en el Modo Seguir Coche.

Cursor Abajo: = Cambiar el coche al que seguir

Cursor Derecha/izquierda: = Girar la cámara alrededor del coche

Barra Espaciadora: = Reajustar la cámara detrás del coche

Botón Enter: = Pausa/Reanudar

Nota : También puedes cambiar el Modo de Vista seleccionando el **Botón Modo VR** en el modo Seguir Coche.

12- ARMAS Y EXTRAS

Las armas las debes recoger de la pista conduciendo sobre ellas y estarán disponibles para todos los coches/jugadores.

Puedes recoger todas las armas que quieras durante la partida, pero sólo puedes sostener 2 armas a la vez. Las armas se disparan pulsando el botón de **Arma**.

Puedes disparar las armas y los extras inmediatamente o cargarlos primero. Mientras esté pulsado el botón de Arma el arma estará cargada.

Cada arma tendrá un tiempo de carga diferente y cuanto más las cargues, más potentes serán.

Las armas por defecto disparan hacia delante, pero también puedes lanzarlas hacia atrás si pulsas el cursor abajo mientras disparas.

Si solamente quieres correr, desactiva la función Armas en **Opciones/Menú de Ajustes**. Las armas, excepto el Turbo, están desactivadas automáticamente en el Modo Contrarreloj.

- **Turbo**: Ráfaga corta de velocidad, un máximo de 4 ráfagas si no está cargada y una sola ráfaga muy rápida si está completamente cargada.
- **Magnet**: Cuando se lanza el imán, éste aterrizará en la pista y creará un campo magnético a su alrededor que atraerá al coche y lo retendrá por un tiempo. Carga corta: distancia de atracción corta. Carga completa: atracción a larga distancia. Este arma puede ser destruida con balas.
- **Seeker** : Arma de larga distancia. Viajará a lo largo de la pista hasta que alcance el coche objetivo delante de él. Si está cargado viajará más lejos y apuntará al coche en cabeza.
- **Boomerang**: Cuando esté activo dará vueltas alrededor de tu coche y, en cuanto haya un coche a su alcance, seguirá al objetivo y volverá a tu coche. Tiene un número determinado de disparos. Cuando está cargado libera tres bumeranes pequeños que apuntan cada uno a un coche diferente.

- **Time Bomb:** Este arma se activa en cuanto es recogida. ¡Se pegará ella sola a tu coche y explotará cuando haya terminado la cuenta atrás! Puedes intentar pasársela al coche de tu adversario con el Botón de Arma (Botón Z) antes de que explote, ¡pero recuerda que tiene que haber un adversario cerca!
- **Stinger:** Causará un pinchazo en el neumático y dejará al coche sin control durante un período breve de tiempo. Si está cargado tiene un alcance mayor. Este arma puede ser destruida con balas.
- **Stopper:** Hará que el coche rebote hacia atrás cuando choque con él. Cuando está cargado tiene un mayor alcance. Este arma puede ser destruida con balas.
- **Round of Bullets:** Dará al jugador una ronda de balas y las balas dispararán al frente. Utiliza tu punto de mira para apuntar al coche adversario. Una vez alcancen al coche objetivo, éste recibirá una sacudida y perderá velocidad. El jugador puede disparar 4 balas pequeñas o 1 grande.
- **Shield:** Es un arma defensiva que protegerá tu coche durante un tiempo. No se necesita carga.

13- PISTAS

- **Aztec:** Un viaje al pasado para esta carrera en las bellas ruinas de la civilización Azteca. Pero no tendrás tiempo para las vistas panorámicas si quieres terminar la carrera en la primera posición. Experimenta los diferentes tipos de firmes y adáptate con rapidez a los cambios repentinos de firme.
- **Island:** Esta pista sencilla está ambientada en el paisaje (¡casi!) indómito de una pequeña isla del último Paraíso en la Tierra. Busca la trayectoria ideal en la ruta arenosa y ganarás la carrera. ¡Las rutas alternativas podrían resultar ser útiles!
- **Rally:** Una pista preciosa en el campo con una carretera de asfalto enorme. ¡Pero algunas curvas sin visibilidad requerirán el máximo de atención por tu parte! En esta carretera tendrás que utilizar la potencia de los frenos, el freno de mano y la aceleración para encontrar el equilibrio adecuado entre la trayectoria y la velocidad.
- **Water:** El tributo a Jean-Jacques Cousteau... Una pista absorbente en la que puede que prefieras pasar más tiempo mirando la flora y la fauna que correr ferozmente por una ruta arenosa. Una mezcla desafiante de carreteras estrechas debajo del agua con curvas cerradas, en las que se necesitan habilidades de conducción de experto, y grandes bulevares en los que se te ofrece una gran variedad de armas para recoger y atacar o defenderte con ellas.
- **Ski:** ¿Que tal un poco de sol de invierno? Esta pista, ambientada en las montañas, tiene grandes carreteras y muchos niveles diferentes de dificultad... Una pista fácil para los que les gustan las curvas largas con derrapes, una pesadilla para los que no.
- **Canyon:** ¡El pobre vaquero solitario ya no está solo! Tendrás que ser atrevido para vencer a tus adversarios y terminar esta carrera en la primera posición. Este paisaje desértico bañado por un sol abrasador tiene una multitud de rutas alternativas, pero elígelas inteligentemente si quieres ganar.

- **Mountain:** ¡En esta zona se han encontrado Entidades Biológicas Extraterrestres! No dejes que los alienígenas mutantes te distraigan de tu objetivo principal. Esta pista comienza en una pista de aterrizaje de cemento, pero la mayor parte de la carrera será fuera de carretera. Ten cuidado con esas curvas cerradas tan desagradables que te aparecen de repente. Una trayectoria limpia es la clave para ganar esta carrera.
- **Blade:** La era industrial revela su poder y sus límites. Esta pista tan traicionera está ambientada en una antigua ciudad contaminada y oscura. Te enfrentarás a giros de 90 grados que requerirán habilidades extremas. Si te gusta el aire fresco y los grandes espacios abiertos, aquí no estarás contento, así que será mejor que acabes en esta pista lo antes posible.
- **Pipe:** Esta es la pista más difícil y taimada. ¡¡¡¡Sólo tendrás acceso a esta zona de élite cuando demuestres ser el rey de S.C.A.R.S.!!!!.

14- SOPORTE DEL PRODUCTO

Correo: Ubi Soft Entertainment S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
Edificio Horizon, 3ª planta
08190 Sant Cugat del Vallès
Barcelona

Teléfono Hot Line: 902 11 78 03

Fax: (93) 589 56 60

Email: servicio-tecnico@ubisoft.es
(método preferido)

15- GARANTIA

Ubi Soft Entertainment garantiza al comprador del producto original que el compact disk (CD) suministrado con este producto no presentará ningún defecto durante un período de utilización normal.

Para todo producto defectuoso, llame a nuestra Hot Line en España al número 902117803, escriba a UBI SOFT a la siguiente dirección:

Ubi Soft Entertainment S.A.
Edificio Horizón
08190 Sant Cugat del Vallès
Barcelona

O envíe un e-mail a la siguiente dirección de correo electrónico: ubisoft@intercom.es y envíe para sustitución el software defectuoso con este manual. Será necesario adjuntar sobre papel no sellado su nombre, apellidos, calle, ciudad, así como la fecha de compra y la tienda donde se hizo la compra. La sustitución es también posible realizarla donde su vendedor.

Este software, el manual y el libro que los acompañan son objetos de copyright con todos derechos de propiedad intelectual UBI SOFT. Este manual y los productos asociados no pueden ser copiados, reproducidos, traducidos o transferidos, incluso en parte o bajo ninguna forma sin un acuerdo escrito previo de UBI SOFT.

ESTE SOFTWARE, ESTE CD, Y SU DOCUMENTACION SON VENDIDOS “COMO TALES”

Fuera del periodo de garantía para los defectos de fabricación del CD, UBI SOFT no cubre ninguna otra garantía con respecto a este software, CD y su documentación, escrita u oral, directa o implícita, incluidas y sin limitación de los que precede, las garantías y condiciones de comercialización y de uso con fines específicos, incluso si la sociedad ha sido informada de tal uso. De la misma manera, los riesgos derivantes de la utilización, de los resultados y de las prestaciones de este software, de este CD y de la documentación incumben a su entera responsabilidad. UBI SOFT en ningún caso será responsable ante usted o una tercera persona en caso de daños indirectos, consecutivos o específicos ligados a la posesión, la utilización o el mal funcionamiento de este producto, incluidos, y sin limitación, los daños a la propiedad y, dentro de los límites previstos por la ley, los daños en caso de lesiones, incluso si UBI SOFT ha sido informado de la posibilidad de tales daños o pérdidas. El comprador acepta tácitamente el hecho que la responsabilidad de UBI SOFT en caso de queja legal (contrato, perjuicio, u otros) no podrá ser por una cuantía mayor al precio pagado al origen por la compra de este producto.